

Information

全国高职高专应用型规划教材
信息技术类



网页设计与制作

陈旭东 主编



北京大学出版社
PEKING UNIVERSITY PRESS

全国高职高专应用型规划教材（信息技术类）

网页设计与制作

陈旭东 主编

王玉玉 盛雯雯 刘晓杨 副主编



北京大学出版社
PEKING UNIVERSITY PRESS

内 容 简 介

本书从高职高专计算机教育的实际出发,注重理论和实际操作结合。本书基于当前网页开发软件的最新版本,以 Dreamweaver CS4、Fireworks CS4、Flash CS4 网页制作三剑客为开发平台,介绍了网站制作的基础知识,并尽可能以实例为导向讲解网站开发的各个知识点。本书重点介绍了 HTML 页面开发、CSS 样式表的设计使用、页面布局设计、Dreamweaver 模板与库的设计与使用、Javascript 脚本技术、Fireworks 页面设计和网络图像的制作、Flash 动画制作基础知识以及实际应用,最后回顾了网页技术的发展历史,揭示目前 HTML 技术存在的问题,并展望网页技术未来的发展方向,为读者开阔眼界。

本书适合高职高专的教学,也可作为网页制作爱好者的自学用书。

图书在版编目(CIP)数据

网页设计与制作 / 陈旭东主编. —北京:北京大学出版社, 2009.7
(全国高职高专应用型规划教材·信息技术类)
ISBN 978-7-301-15301-7

I. 网… II. 陈… III. 主页制作—高等学校:技术学校—教材 IV. TP393.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2009)第 091367 号

书 名: 网页设计与制作

著作责任者: 陈旭东 主编

责任编辑: 葛昊晗

标准书号: ISBN 978-7-301-15301-7/TP·1020

出版者: 北京大学出版社

地 址: 北京市海淀区成府路 205 号 100871

电 话: 邮购部 62752015 发行部 62750672 编辑部 62756923 出版部 62754962

网 址: <http://www.pup.cn>

电子信箱: xxjs@pup.pku.edu.cn

印刷者: 三河市欣欣印刷有限公司

发 行 者: 北京大学出版社

经 销 者: 新华书店

787 毫米×1092 毫米 16 开本 19.75 印张 475 千字

2009 年 7 月第 1 版 2009 年 7 月第 1 次印刷

定 价: 36.00 元

未经许可,不得以任何方式复制或抄袭本书之部分或全部内容。

版权所有,侵权必究

举报电话: 010-62752024; 电子信箱: fd@pup.pku.edu.cn

前 言

网络已经渗透到人们工作生活的各个角落,学习和关注网络是时代的必然。WWW 服务是 Internet 提供的最重要的服务,是当前非常重要的交流信息的方式。网络应用程序使用 HTTP 作为核心通信协议并使用 HTML 通信语言向用户传递网络信息,整个 Internet 由无数大大小小的站点组成,开发 Web 程序的目的是为了let用户通过 Internet 或 Intranet 对 Web 站点上的内容进行访问。HTML、Javascript、图像设计制作,Flash 动画制作是网站设计开发的基础,学习网站的设计与开发,应该先学习这些基础知识,然后在学习动态网站开发技术的过程中不断运用,得到锻炼和升华。

网站开发技术是不断发展的,学习网站开发技术不仅要学习当前流行的技术,还要关注未来的发展方向。这样的学习更有目标性,也使我们不至于落伍。HTML 标准当前的版本号为 4.01,是 HTML 技术的最新版本。但由于发展过程中的一些原因,造成现在 HTML 技术中存在若干弊端。因此 HTML 标准不会再推出新的版本。网络技术将来的发展方向是使用 XML,目前正在推出的是从 HTML 向 XML 的过渡技术——XHTML。

开发一个网站,设计师首先要使用 Photoshop 或 Fireworks 等图像处理软件设计出页面的整体效果。而真正实现网页的版面效果,就要使用 Dreamweaver 进行页面的开发,再加上适当的动画使得页面更具吸引力。Dreamweaver、Fireworks、Flash 合称网页制作三剑客,其中 Dreamweaver 是一个真正的所见即所得的网页设计开发平台,Fireworks 则是面向网络的图形图像处理软件,在制作网络图像方面始终走在 Photoshop 的前面。而制作网络动画非 Flash 莫属,在动画制作方面还没有其他软件可以与之相比。三者合称网页制作三剑客的原因还在于三者可以相互无缝合作。

本书对 HTML 技术、CSS 样式表、Javascript 语言都做了相当深度的剖析,对图像设计和动画制作都以实例为导向,讲解了 Fireworks 和 Flash 的实际应用。而且本书基于网页制作三剑客的最新版本,即 Dreamweaver CS4、Fireworks CS4、Flash CS4,最新版本的软件可以说有了脱胎换骨的改进。因此。本书在讲解网页设计开发的同时,带给读者网页制作三剑客的最新体验。

本书共分 13 章,第 1 章讲述了网站开发的环境的配置与搭建、IIS 的安装配置以及 Dreamweaver CS4 站点的设置等;第 2 章讲述了侧重于可视化的设计开发,讲解了基本网页的设计与开发、设置文本格式、使用图像、使用超级链接、使用表格、框架、表单等;第 3 章讲解了 HTML 的语法知识,并配合图例形象地展示了各种效果;第 4 章讲解了 CSS 语法知识和运用,并结合 HTML 的层和列表等实现了一些常用的页面效果;第 5 章讲解了表格和层在控制页面布局上的应用,以及框架集和内联框架的特点和应用;第 6 章讲解了 Dreamweaver CS4 中模板和库的设计与使用,模板和库都能大大提高开发和维护的工作效率;第 7 章讲解了 Javascript 的语言知识以及在页面中的运用;第 8 章讲解了 Fireworks 图像设计的基础知识,以及图像的导出操作;第 9 章讲解了 Fireworks CS4 在网络图像制作方面的操作与应用;第 10 章是实训章节,综合使用和练

习 Dreamweaver 和 Fireworks 在页面设计开发中的应用;第 11 章讲解了 Flash CS4 动画制作软件以及基本动画的制作知识;第 12 章以实例为入口,讲解了 ActionScript 在 Flash 动画中的基本运用以及语法知识;第 13 章展望回顾 HTML 语言的发展历史,展望未来网页技术的发展方向,具有开阔视野的效果。

本书编写过程中,作者力求体现职业教育的性质、任务和培养目标,坚持以就业为导向,以能力培养为目的的原则,突出教材的实用性、适用性和先进性。本书采用案例驱动的教学方法,深入浅出、循序渐进地引导读者学习和掌握本课程的知识点,并辅以图形作为形象的说明,使得知识点的讲解一目了然。每章后面均有相应的习题,点明本章的主要知识点,可供读者自我学习测试之用。

本书由陈旭东、王玉玉、盛雯雯、刘晓杨编著,参加本书编写、稿件校验、程序测试的还有范长英、吴晓波、李宜南、卢家胜、刘桂花、孙芳、李慧杰,在此一并致谢。

本书配有电子教学参考资料包,包括电子教案、实例代码,如由此需要请登陆华信教育资源网(<http://www.hxedu.com.cn>)免费下载,或与北京大学出版社联系,我们将提供免费下载。主编电子邮件: bensonxchen@126.com。

由于作者水平有限,书中疏漏和错误之处在所难免,欢迎广大读者提出宝贵意见。

编 者

2009 年 3 月

目 录

第 1 章 网页设计基础	1
1.1 网页设计制作概述	1
1.1.1 网页的基本特征	1
1.1.2 网页的基本构成元素	2
1.1.3 网页制作工具介绍	3
1.2 安装配置 IIS	3
1.2.1 安装 IIS	3
1.2.2 设置站点根目录	5
1.2.3 在 IIS 中新建虚拟目录	7
1.2.4 快速设置虚拟目录	9
1.3 Dreamweaver CS4 介绍	11
1.3.1 Dreamweaver 站点设置	12
1.3.2 创建基本页面	15
1.3.3 Spry 效果概述	17
1.4 本章小结	20
习题 1	20
第 2 章 基本网页的制作	22
2.1 文本的输入和设置	22
2.1.1 输入文本	22
2.1.2 文本的调整和属性设置	23
2.2 图像的插入和设置	24
2.2.1 插入图像对象	24
2.2.2 图像属性的调整和设置	26
2.2.3 图像作为页面背景	26
2.3 表格的使用和设置	28
2.3.1 创建和编辑表格	28
2.3.2 单元格的合并与拆分	29
2.3.3 细线边框的实现	30
2.4 超级链接的建立和设置	31
2.4.1 链接到其他页面	32
2.4.2 建立锚点链接	33
2.4.3 建立邮件链接	33
2.4.4 建立下载文件链接	34
2.5 页面中表单的运用	34
2.5.1 插入表单对象	35

2.5.2 实现一个用户登录界面	36
2.6 事件与行为	36
2.6.1 使用交换图像实现按钮效果	36
2.6.2 事件和动作的种类	38
习题 2	40
第 3 章 HTML 语法	42
3.1 HTML 文件的基本结构	42
3.2 HTML 头部标记	42
3.2.1 标题标记<title>	43
3.2.2 基底网址标记<base>	43
3.2.3 <link>标记	44
3.2.4 元信息标记<META>	44
3.3 HTML 主体标记	46
3.4 文字和段落标记	47
3.4.1 注释语句	47
3.4.2 标题文字	48
3.4.3 设定文字格式	49
3.4.4 水平线标记<hr>	50
3.4.5 段落修饰标记	51
3.5 图像标记	53
3.5.1 图像源文件属性 src	54
3.5.2 图像提示文字属性 alt	54
3.5.3 图像的宽度和高度	54
3.5.4 图像的边框 border	54
3.5.5 图像的垂直间距 vspace	55
3.5.6 图像的水平间距 hspace	55
3.5.7 图像的排列属性 align	55
3.6 超级链接标记	57
3.7 列表标记	58
3.7.1 有序列表	58
3.7.2 无序列表	60
3.7.3 定义列表	62
3.8 表格标记	63
3.9 层标记	65
3.10 表单控件	67
3.10.1 表单标记<form>	67
3.10.2 表单输入标记<input>	68
3.10.3 下拉列表标记<select>	68



3.10.4 选项标记<option>	69
3.10.5 多行文本控件标记<textarea>	69
3.10.6 实现登录界面	69
3.10.7 实现留言板界面	70
3.11 标签选择器	72
3.12 本章小结	73
习题 3	73
第 4 章 CSS 的使用	75
4.1 使用 CSS 样式面板	75
4.2 CSS 的基本类型	78
4.3 CSS 的基本写法	80
4.4 CSS 的属性和属性值	81
4.4.1 字体属性	81
4.4.2 文本属性	82
4.4.3 颜色和背景属性	82
4.4.4 边框属性	83
4.4.5 布局属性	84
4.4.6 定位属性	84
4.4.7 列表属性	86
4.4.8 鼠标光标属性	88
4.4.9 滤镜属性	89
4.5 CSS 和表格结合	90
4.5.1 普通用法	90
4.5.2 实现彩色边框	90
4.5.3 一个不错的表格样式	92
4.6 CSS 和层结合	93
4.6.1 CSS 对层的基本控制	93
4.6.2 实现一个图文并茂的页面	94
4.7 CSS 和列表标签结合	95
4.7.1 实现横向菜单	95
4.7.2 实现标签样式	96
习题 4	98
第 5 章 网页布局设计	99
5.1 使用表格设计布局	99
5.2 使用层设计布局	101
5.3 使用框架集	107
5.3.1 创建框架集	107
5.3.2 在框架中使用链接	109

5.3.3 使用内联框架<iframe>	110
5.4 本章小结	111
习题 5	111
第 6 章 模板和库的使用	112
6.1 模板的创建和使用	112
6.1.1 创建模板页	112
6.1.2 模板页设计	114
6.1.3 模板页的实现原理	114
6.1.4 将模板应用于页面	116
6.1.5 更改可编辑区域	117
6.2 库元素的创建和使用	119
6.2.1 创建库项目	119
6.2.2 库的实现原理	119
6.2.3 将库项目用于页面	120
6.3 本章小结	121
习题 6	121
第 7 章 JavaScript 基本知识	123
7.1 基本概念	123
7.1.1 为什么使用 JavaScript	123
7.1.2 JavaScript 基本特点	123
7.1.3 在页面中使用 JavaScript	124
7.2 JavaScript 基本语法	125
7.2.1 变量和常量	125
7.2.2 运算符和表达式	127
7.2.3 基本程序语句	129
7.3 JavaScript 常用事件	132
7.4 JavaScript 对象	133
7.4.1 文档对象	133
7.4.2 JavaScript 内置对象	136
7.4.3 用户自定义对象	137
7.5 访问表单控件的方法	140
7.5.1 使用 id 属性访问	140
7.5.2 使用 name 属性访问	141
7.5.3 使用 HTML 标记名访问	142
7.5.4 document.all 的用法	142
7.6 JavaScript 实例	143
7.6.1 验证密码输入是否一致	143
7.6.2 Email 格式验证	144



7.6.3 记忆滚动条位置	145
7.6.4 显示系统日期	147
7.6.5 无刷新联动菜单	148
7.6.6 设为首页和加入收藏	149
7.6.7 实现网页对话框	150
7.6.8 实现旋转菜单	152
7.7 本章小结	154
习题 7	154
第 8 章 Fireworks CS4 基础	156
8.1 熟悉工作环境	156
8.2 绘制和编辑对象	159
8.2.1 矢量图和位图概念	159
8.2.2 矢量工具入门	160
8.2.3 钢笔工具	160
8.2.4 矩形及相关工具	162
8.2.5 文本工具	163
8.3 GIF 动画	164
8.4 图像优化和导出	166
8.5 本章小结	169
习题 8	169
第 9 章 使用 Fireworks 制作网页图像	171
9.1 导航栏设计	171
9.2 标志图像制作	174
9.3 切片工具的使用	177
9.4 图像热区链接	180
9.5 使用 JavaScript	181
9.6 设为 Dreamweaver 外部图像编辑器	185
9.7 本章小结	187
习题 9	187
第 10 章 网站建设与开发	189
10.1 网站建设基本流程	189
10.2 制作网站首页	190
10.2.1 用 Fireworks 设计页面	190
10.2.2 用层实现页面布局	192
10.3 实现可关闭菜单栏	207
10.3.1 用框架实现	207
10.3.2 用层实现	211
习题 10	215



第 11 章	Flash CS4 基础.....	217
11.1	熟悉工作环境	217
11.1.1	工具箱面板	218
11.1.2	图层和时间轴	219
11.1.3	场景舞台	222
11.2	元件和库	223
11.2.1	创建影片剪辑	224
11.2.2	创建按钮	225
11.2.3	创建图形元件	226
11.2.4	公用元件库	226
11.3	制作基本动画	227
11.3.1	逐帧动画	227
11.3.2	补间动画	229
11.3.3	引导层动画	230
11.3.4	遮罩动画	232
11.4	声音在动画中的使用.....	234
11.4.1	声音的导入和应用	234
11.4.2	声音的编辑和压缩	236
11.5	视频的使用	237
11.6	动画导出与发布	238
11.7	本章小结	239
	习题 11	240
第 12 章	ActionScript 的应用	242
12.1	脚本入门	242
12.2	熟悉动作面板	244
12.3	ActionScript 的基本语法	245
12.3.1	常量与变量	245
12.3.2	运算符和表达式	247
12.3.3	基本程序语句	249
12.3.4	标签和函数	251
12.4	ActionScript 事件	252
12.4.1	on 语句	252
12.4.2	鼠标对象 Mouse	253
12.4.3	onClipEvent 语句	254
12.4.4	事件监听	255
12.5	常用控制函数	256
12.5.1	时间轴控制函数	256
12.5.2	MovieClip 控制函数.....	258



12.6 综合实例	259
12.6.1 打开 URL	259
12.6.2 大小写转换	260
12.6.3 加载控制 MovieClip	261
12.6 本章小结	262
习题 12	262
第 13 章 网站技术展望	264
13.1 HTML 概述	264
13.1.1 HTML 简史	264
13.1.2 HTML 的优势	265
13.1.3 HTML 的缺点	265
13.2 XHTML	266
13.2.1 XHTML 的优势	266
13.2.2 XHTML 的语法规范	267
13.3 XML 基础	270
13.3.1 XML 的概念	270
13.3.2 使用 CSS 显示 XML 文档	272
13.3.3 可扩展样式表语言 XSL	273
13.4 DHTML	275
13.5 CHTML 和 WAP	276
13.5.1 移动无线网络	276
13.5.2 CHTML	277
13.5.3 WAP	278
13.6 动态网站开发技术	278
习题 13	281
试卷一答案&分析	293
试卷二答案&分析	297
课后习题答案	300
参考文献	302

第1章 网页设计基础

1.1 网页设计制作概述

网页也称为 Web 页或网页文件，它是由超文本标记语言（HTML）的文件格式来构造的，其中包含了文本、图像、动画、声音等元素。网页是全球广域网上的基本文档，可以是站点的一部分，也可以独立存在，采用超级链接的方式将他们组织在一起。用户使用浏览器，就可以取得服务器上的网页文件，并显示在用户的电脑屏幕上。用户只需要使用鼠标，就可以通过超级链接在网页间切换。整个互联网因使用网页技术而变成了一个信息的海洋。

Internet，中文正式译名为因特网，又叫做国际互联网。它将我们带入了一个完全信息化的时代，正在改变着人们的生活、娱乐和工作方式，形成了一种独特的网络文化氛围。万维网，即全球信息网（World Wide Web，简称 WWW），是 Internet 提供的主要服务之一，是无数个网络站点和网页的集合。在 20 世纪末，网站建设有了突飞猛进的发展，网页设计制作的发展也日新月异。生活在这样一个信息时代，学习了解网络是非常必要的。

浏览器是指可以显示网页服务器或者文件系统的 HTML 文件内容，并让用户与这些文件进行交互的一种软件。网页浏览器主要通过 HTTP 协议与网页服务器交互并获取网页，这些网页由 URL 指定，文件格式通常为 HTML。个人电脑上常见的网页浏览器包括微软的 IE(Internet Explorer)、Mozilla 的 Firefox、Google 的 Chrome、Apple 的 Safari，还有遨游（Maxthon）、Opera、HotBrowser 等。

1.1.1 网页的基本特征

网页被称为 HTML 文件，我们在浏览器里看到是 HTML 文件的外观，控制 HTML 外观的是 HTML 标签。在浏览器中，标签被解释为具体的内容，如超级链接、标题、段落等。这些标签是嵌入式的，下面这段代码就是网页源代码的基本构成结构：

```
<html>
  <head>
    <title>页面标题</title>
  </head>
  <body>
    正文
  </body>
</html>
```

<html>标签是一个 HTML 文件的起始标签；<head>是 HTML 文件的头部，包含了文档标题、样式、编码等控制信息，这些内容在页面中虽然不显示，但对页面起重要作用

用；<body>标签开始了文档正文部分。类似</html>带斜线的标签是对应的结束标签。

1.1.2 网页的基本构成元素

网页由一些基本元素构成，下面介绍这些基本元素。

1. 文本

网页中的信息主要以文本为主。在网页中可以通过字体、大小、颜色、底纹、边框等选项修饰文本。这里指的文字并不包括图片中的文字，那是图形化了文字。对文字的编排，建议参考一些优秀的网站或杂志。

2. 图像

图像在网页中起着重要作用，可以丰富网页的内容，增强网页的美感和表现力，使网页上的内容更具有可读性。网络上最流行的图像格式有 JPEG 和 GIF 两种。其中，JPEG 格式使用 24 位真彩色，适合用于照片图像；GIF 格式使用 8 位颜色，只能支持 256 色，但体积很小，并能制作 GIF 动画。

3. 超级链接

超级链接是网站的灵魂，是网页之间跳转的纽带。超级链接可以指向本站内的页面，也可以指向其他站点的页面。它把全世界的网站连接成一个信息的海洋。超级链接可以建立在文字上，也可以建立在图像上，用鼠标单击，就可跳转到指向的页面。

4. 表格

表格可以有效的控制页面内容的位置，可以用来控制页面的布局，也可以控制页面排版。

5. 表单

表单本身并不显示，用来容纳表单控件，如文本框，按钮等。用户在表单控件内输入信息后，可以提交到网站。网站服务器端要有相应的程序来接收用户信息。

6. Flash 动画

和 GIF 动画不同，GIF 动画只是多帧的图像。Flash 动画是真正的矢量动画，能支持缩放、能播放声音、实现在线视频，还能通过脚本机制和用户交互，响应用户的操作。现在有不少专业制作 Flash 的网站。

7. 多媒体

多媒体不是各种信息媒体的简单复合，它是把文本、图形、图像、动画、声音、视频等多种信息类型的综合，能支持完成一系列的交互式操作。



1.1.3 网页制作工具介绍

Dreamweaver、Fireworks、Flash 合称网页制作三剑客。最初是由 Macromedia 公司开发出来的。其中 Dreamweaver 是一个“所见即所得”的可视化网站开发工具，主要用于动态网页开发。Fireworks 将位图与矢量图良好的结合在一起，还可以轻松制作出动感的 GIF 动画，大大降低了网络图形设计的难度。对于辅助网页编辑来说，Fireworks 是最大的功臣。Flash 是优秀的网络动画制作软件，目前还没有其他软件可以与之相比。

之所以称它们为三剑客，主要是因为这三种软件能相互无缝合作。比如制作网页，较为流行的一种做法是在 Firework 中做好主要页面，然后导出，在 Dreamweaver 中加以修改，添加链接等，便做出一个非常美观的页面。

三者结合是当今网站开发的必备工具。网页制作方面，Frontpage 只对初学者有一定的帮助。以前，Adobe 公司的 Photoshop 和 Fireworks 竞争，但在网络图像处理还是 Fireworks 占优。在 2005 年，Adobe 公司以重金（约 34 亿美元）收购了 Macromedia 公司，其公司有不少软件停产，而三剑客得以幸存，继续推出新产品。

1.2 安装配置 IIS

网站需要有网站服务器才能运行起来。Windows 系统的网站服务器是 IIS (Internet Information Service)，既可以支持静态页面，也可支持 ASP、ASP.NET 等动态页面的开发。IIS 中包括了多种网络附件，简述如下：

Web 服务器：也称为 WWW (World Wide Web) 服务器，主要功能是提供网上信息浏览服务。

FTP 服务器：FTP 全称 File Transfer Protocol，即文件传输协议，支持 FTP 协议的服务器就是 FTP 服务器。

NNTP 服务器：NNTP 全称 Network News Transport Protocol，即网络新闻（俗称“帖子”）传输协议，支持 NNTP 协议的服务器就是 NNTP 服务器。

STMP 服务器：STMP 全称 Simple Mail Transfer Protocol，即邮件传输协议，支持 STMP 协议的服务器就是 STMP 服务器。

使用 IIS 设置本机站点，可以和 Dreamweaver 内的站点设置无缝结合，可以方便地进行网站内文件的管理、页面预览等操作。

1.2.1 安装 IIS

下面介绍一下在 WindowsXP 下，使用系统盘安装 IIS 的过程。

(1) 打开控制面板，可以通过开始菜单打开，也可以在管理器左侧“我的电脑”下找到“控制面板”打开。

(2) 启动“添加或删除程序”。在“控制面板”中双击“添加或删除程序”图标，弹出“添加或删除程序”对话框，如图 1-1 所示。

(3) 单击“添加/删除 Windows 组件”按钮，如图 1-1 所示。弹出“Windows 组件向导”对话框，选中“Internet 信息服务 (IIS)”复选框，如图 1-2 所示。



图 1-1 添加或删除程序

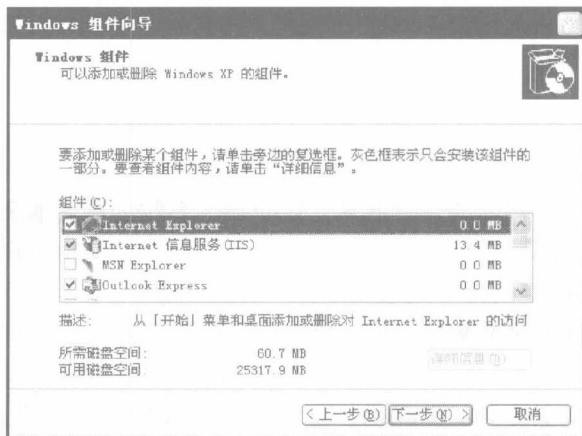


图 1-2 Window 组件向导

(4) 单击“详细信息”按钮，查看 IIS 组件的详细信息，确认已选中“万维网服务”组件。如图 1-3 所示，完成后单击“确定”按钮。

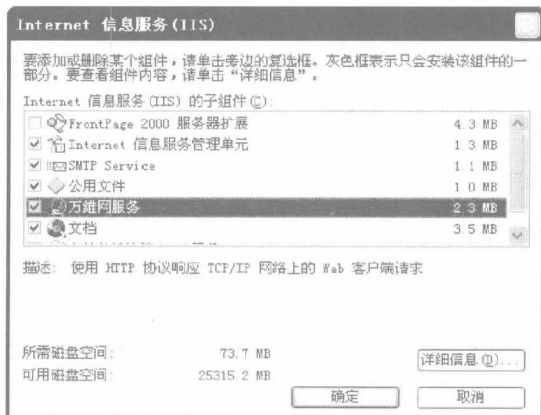


图 1-3 IIS 组件详细信息

(5) 在 Windows 组件向导对话框中, 单击“下一步”按钮。开始安装 Windows 组件, 如图 1-4 所示。如果是第一次安装 IIS, 一般会提示插入系统盘, 安装成功后会出现安装完成对话框, 如图 1-5 所示, 确认后单击“确定”按钮。

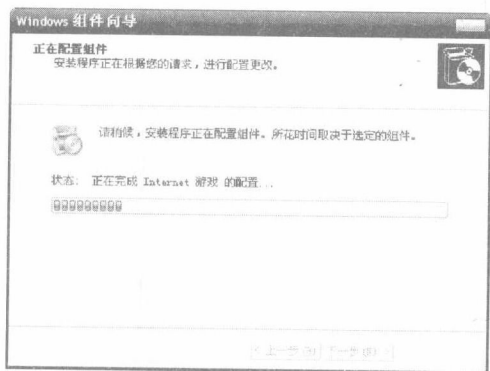


图 1-4 组件安装过程

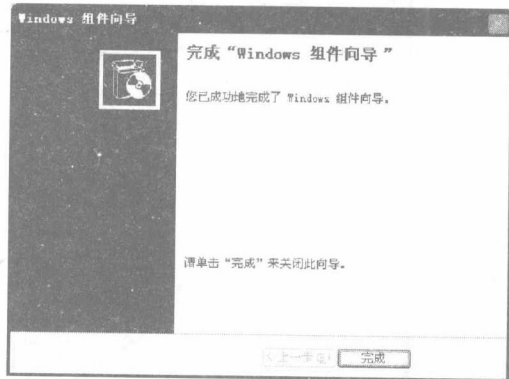


图 1-5 Windows 组件安装成功

除了使用安装盘外, 还可以到网上下载单独的 IIS 安装包, 只要确定和您的操作系统版本一致, 就可以像安装普通应用程序一样进行安装; 也可以下载 Internet 信息服务代理工具临时使用。

安装成功后, 返回 Windows 控制面板, 打开“管理工具”, 在管理工具里会出现“Internet 信息服务”快捷方式, 如图 1-6 所示。如果能正常启动运行, 就表示本机的 IIS 可以使用了。

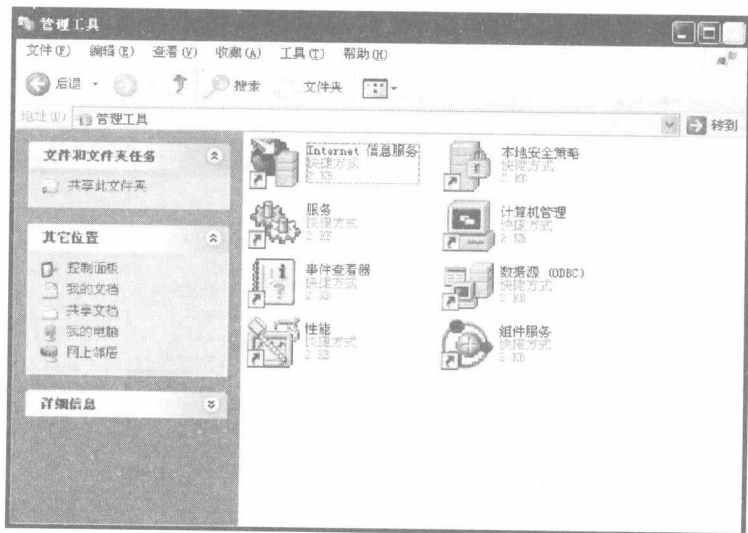


图 1-6 Windows 管理工具

1.2.2 设置站点根目录

(1) 在“管理工具”中, 双击“Internet 信息服务”快捷方式, 打开“Internet 信息